

## EN LA BRECHA. Videojuegos sobre fronteras e inmigración

Entre los personajes de Turista fronterizo, un juego online que sucede en la frontera de Tijuana-San Diego (México/EEUU), encontramos el de una gringa activista que intenta ayudar a los desfavorecidos y documentar las injusticias. Bueno, puesto que de videojuegos se trata, asumiré desde este momento el avatar de gringa bienintencionada <sup>1</sup> cuya vida en el primer mundo le impide tener una idea real del drama, pero le facilita, sin embargo, una “mirada distante” que le permite acceder a determinadas informaciones sobre territorios fronterizos e inmigración y (lo que es más importante) difundirlas. Ubicada y redimida en un párrafo, creo que puedo comenzar ya a plantear la cuestión.

Esta selección de juegos sobre fronteras e inmigración se titula “en la brecha” por el carácter de compromiso con un tema que implica la expresión, pero también utilizo “brecha” como rotura, como resquicio por donde algo empieza a perder su seguridad y, sobre todo, como herida. Porque las situaciones que explican estos juegos afectan drásticamente y dolorosamente a la vida cotidiana de miles de personas en el mundo.

Todas las obras aluden a la contemporaneidad: tienen lugar en escenarios actuales, explican casos concretos y trabajan personajes reales. Uno de sus principales objetivos es procurar la inmersión en hechos y circunstancias que conviven con las nuestras *en tiempo real*, aunque sucedan en lugares muy remotos, o simplemente sean ajenas a nuestro contexto social.

Estos, como todos los juegos, plantean un aprendizaje, pero no actúan en la misma esfera lúdica y competitiva del videojuego tradicional, sino en un estrato cultural cuyo principal objetivo es la reflexión. Consecuentemente, en la mayoría de ellos las soluciones gráficas, estructuras del juego y niveles de complejidad son muy sencillos. Porque no se trata tanto de *avanzar y ganar*, como de comprender el planteamiento y alcance de sus contenidos; algo que por otra parte también es común a muchos videojuegos.

---

<sup>1</sup>. En este caso *subeuropea*, como diría mi buen amigo *subnorteamericano* que vive en México

## **La condición de inmigrante en la Europa del siglo XXI**

Comencemos con un juego del colectivo portugués **Zé dos Bois** que plantea las trabas legales que deben superar los inmigrantes de cualquier país europeo para obtener la legalización. Este simulacro de juego online asume el nombre de Parole, que significa “admisión condicional” o “libertad bajo palabra”, y se presenta como un sencillo juego de parchís donde se invierten las coordenadas geográficas norte/sur de la cartografía europea. Cada tirada de dados nos facilita datos sobre la delicada situación de los diferentes colectivos de inmigrantes de un país.

El trabajo no es más que la continuación de Transfer, una obra online presentada en 2001 en el YerbaBuena Arts Center de San Francisco (California), donde el grupo ya se constituyó como “una agencia portuguesa de importación legal de ciudadanos estadounidenses interesados en *formas de vida alternativas*”. Al año siguiente Parole se estrenó como una performance/instalación<sup>2</sup> donde el público asistente a la muestra estaba invitado a rellenar un formulario que proyectaba una serie de mitos y estereotipos sobre la inmigración y cuyos datos se introducían después en su página web, accesible a través de una gran pantalla en la instalación. La peculiaridad de aquella versión es que la persona encargada de facilitar los formularios y la información era un inmigrante ilegal contratado expresamente para trabajar en esa exposición; de esta manera, la obra cumplía su doble objetivo de denuncia y regularización de la inmigración.

El juego centra la acción en la Europa Comunitaria donde se simula y especula de forma lúdica sobre las situaciones trágicas e ilegales de los trámites relacionados con la inmigración, y donde también se proporciona información útil sobre su proceso de legalización. En la mayoría de países europeos, la ley prevé que la permanencia legal de inmigrantes dependa de la posesión de un contrato de trabajo, cuyo proceso de obtención suele alargarse más de un año. Parole desvela el sórdido pacto entre la indiferencia estatal y la inoperancia de las políticas burocráticas de los países del primer mundo respecto a los

---

<sup>2</sup> . Parole formó parte de la exposición “Artistas Latinos making global art” <http://www.netart.org.uy/almga/> que comisarié en La Casa Encendida de Madrid en diciembre de 2002 y cuya primera versión del texto se encuentra también en la web de Interactiva 03 <http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva03/laura.html> .

procesos migratorios del tercero y cuestiona un caduco concepto de ciudadanía relacionado con el lugar donde uno nace, no donde uno elige vivir.

Bordergames también se enfrenta a los múltiples problemas en los que se ven envueltos los inmigrantes que viven en barrios de las grandes ciudades, pero aquí toman como protagonistas a los jóvenes y adolescentes y trabajan con ellos para elaborar el juego. El colectivo La Fiambrera comenzó a desarrollar el proyecto con chicos magrebíes del madrileño barrio de Lavapiés a partir de herramientas de software libre (Blender, Crystal Space) y durante el proceso de creación, realizado en colaboración con especialistas (programadores y psicólogos), los chicos propusieron las denuncias, historias y aspectos de su vida que vivirían los futuros jugadores.

Según sus autores, su objetivo principal es *“la construcción de una herramienta, en formato videojuego, que permita a los jóvenes desarrollar una autonomía expresiva y organizativa para representarse a sí mismos y representar el presente de su comunidad, en un entorno en el que se mezclan sus tradiciones culturales con el contexto urbano en el que viven actualmente”*.

A su vez, Bordergames está funcionando como un instrumento de coordinación y comunicación política, social y cultural, capaz de generar comunidad pues ha derivado en una serie de talleres de videojuego que La Fiambrera desarrolla con colectivos de jóvenes, emigrantes o *futuros emigrantes*, en barrios de diferentes ciudades (El Raval de Barcelona en España, o RifGames/Al Hoceima de Marruecos). En los talleres, los participantes reflexionan sobre el hecho migratorio juvenil y construyen el argumento de un videojuego a través de diferentes técnicas de comunicación, negociación y mediación. Asimismo, también participan en la construcción técnica del videojuego en 3D que está ubicado en un escenario real de cada barrio, a escoger por los propios participantes. Estas localizaciones tan precisas cumplen una doble función: de difusión –pues dan a conocer de forma efectiva unos hechos-, y de integración social –proporcionando a los chicos la certeza de que es su situación concreta la que importa-. El blog de Bordegames documenta de forma entrañable el transcurso de todas estas experiencias.

## **Toda situación difícil puede empeorar: como sobrevivir siendo refugiado en Australia,... o ciudadano de la nación Palestina.**

Si bien es cierto que la vida de un inmigrante es dura en España o Portugal, debemos acordar que se encuentra a años luz de las extremas y dramáticas condiciones que viven otros desplazados. Sin ir más lejos, cada año intentan arribar a nuestras costas cientos de pateras sobrecargadas de africanos que huyen del hambre y las epidemias para acabar encontrando su tumba en el mar. La mayor parte de los naufragos que consiguen salvar su vida son deportados de inmediato a sus países de origen.

Sobre estas tragedias todavía no se ha realizado ningún videojuego, pero un osado equipo de artistas, activistas y programadores australianos si se atrevió a plantear uno sobre los refugiados de un conflictivo Centro de Recepción y Procesamiento de la Inmigración <sup>3</sup> que operó en Woomera (Australia), desde 1999 a 2003. Escape from Woomera se basa en una modificación del juego *Half-life* e invita a los jugadores a asumir el personaje de un refugiado para intentar escapar del IRPC Woomera, un famoso penal del desierto australiano destinado a encarcelar, en ocasiones durante varios años, a los cientos de refugiados que pedían asilo en Australia, niños incluidos. Siguiendo la tradición de los campos de concentración, el estado australiano reemplazó los nombres de los refugiados por números, y éstos solían sufrir abusos rutinarios físicos y psicológicos por parte de los guardianes de la prisión. El gobierno los calificaba de “colones” y de “ilegales”, pero los autores transforman sus retratos en víctimas y héroes que huyen de situaciones de extrema pobreza en sus países, debiendo enfrentarse ahora a una “muerte lenta” tras las alambradas y a unos burócratas estatales cínicos y racistas que consideran potencial terrorista a cualquiera que proviene de los países del este. Escape from Woomera pretende desvelar a los media y a la opinión pública el misterio que ocultan los diferentes centros de detención de inmigrantes de Australia, pero también obligar a vivir al jugador de manera inmersiva e interactiva esa experiencia de supervivencia tan devastadora: el juego posee barras indicadoras de esperanza que se van consumiendo conforme avanza el tiempo y si el jugador agota su “capital de esperanza” se suicida. Por otra parte, si consigue escapar,

---

<sup>3</sup> . Woomera Immigration Reception and Processing Centre  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Woomera\\_IRPC](http://en.wikipedia.org/wiki/Woomera_IRPC)

la gente del pueblo más cercano le denuncia y tiene que volver al penal... donde se suicida. *“Si crees que escaparse del Castillo Wolfenstein fue duro, intenta hacerlo de Woomera”*.

Tanto este juego como los dos proyectos que analizaremos a continuación intentan sensibilizar al jugador mostrándole una visión múltiple y exhaustiva sobre un hecho concreto de la vida cotidiana de un pueblo. UnderAsh y UnderSeige son dos videojuegos que reproducen la historia reciente y la actualidad de la nación Palestina y poseen la peculiaridad de no haber sido concebidos como obra artística, sino como producto competitivo en la industria de los videojuegos, pero su contenido es tan relevante y su óptica tan distinta a la *occidental* que considero fundamental su inclusión en esta selección. Ambos han sido desarrollados por la compañía Afkarmedia que dirige Rawdan Kasmiya, un palestino desplazado en Damasco (Siria) que dedica la mayor parte de sus proyectos a conseguir un mejor entendimiento de la civilización islámica y su historia.

Su anclaje con la realidad es tal que utilizan información oficial para desarrollar los personajes y las situaciones que deberá vivir el jugador. UnderAsh (Bajo las cenizas) parte de documentación de las Naciones Unidas (1978-2004) sobre las represalias militares de ocupación en el oeste de Gaza y la lucha desigual de sus habitantes contra el ejército israelí. UnderSiege (Sitiados) se centra en la vida de una familia palestina durante el período de la segunda Intifada (1999-2002). Ambos juegos presentan con crudeza las situaciones que viven los palestinos en escenarios reales, tales como rescatar heridos en medio de un tiroteo, permanecer en un corredor de la muerte de una prisión de Jerusalén, o intentar huir de un campo de refugiados en Jenin. Kasmiya asegura: *“UnderSiege va a editarse a nivel internacional para que los jugadores puedan notar la diferencia entre un videojuego histórico basado en la vida de personas reales que intentan sobrevivir a la limpieza racial y una propaganda política (America's Army) que trata de infundir entusiasmo en los futuros marines para justificar sus asaltos a países que están muy lejos de su tierra natal”*.<sup>4</sup> Su

---

<sup>4</sup> . “UnderAsh y UnderSeige: el otro lado”. Entrevista de Julian Oliver a Radwan Kasmiya. <http://www.selectparks.net/modules.php?name=News&file=article&sid=72a> en Selectparks. Traducida al español en la web de Elástico <http://www.elastico.net/archives/001254.html>

objetivo, por tanto, es denunciar esta interpretación simplificada de la historia y la cultura humanas que ofrece la industria espectacular de los videojuegos y dar a conocer -precisamente a través de un juego- la *otra historia* real vivida por su pueblo.

### **La Frontera Mexicana: no hay soluciones sencillas para realidades complejas**

*“The reality at the US/Mexico border is a game. The game is one of chance, where the stakes are survival”*. Con esta frase inicia Rafael Fajardo la explicación de Crosser y La Migra, dos *viejosjuegos* online muy sencillos que exploran la compleja situación de la frontera de El Paso-Ciudad Juárez (EEUU/México). A través de ellos, su autor nos propone una doble reubicación en los dos lados de Río Grande, invitándonos a jugar desde el punto de vista de un inmigrante ilegal y de un policía de frontera que intentará evitar la entrada de éste en su territorio.

Crosser, que se juega como Frogger, nos coloca en la piel de alguien que intenta cruzar ilegalmente el río/frontera: deberemos evitar los numerosos desechos que flotan en el río (gatos muertos incluidos), eludir después a la policía, pasar la carretera evitando los helicópteros y sin que nos atropelle un coche, para conseguir por fin una VISA que nos permitirá acceder al Imperio Americano,...y seguramente a muchos más problemas.

La Migra está inspirado en Space Invaders y coloca al jugador en el asiento de un agente patrullero de fronteras del US Immigration and Naturalization Service -más conocido en *spanglish* como Migra- cuya misión es impedir la entrada de inmigrantes, ya sea bloqueándoles el paso con su coche mientras dispara esposas que los apresan y lanzan hacia la cárcel,... o atropellándoles. Si como Migras conseguimos nuestro objetivo, se reconocerán nuestros méritos y nos ascenderán, si fracasamos... perderemos el trabajo (y el juego). Moraleja: toda realidad tiene, por lo menos, dos puntos de vista antagónicos y más vale que no te toque vivir ambos a la vez.

Corridos es otro juego de frontera que, como los dos anteriores, se distribuye gratis en Internet, pero en esta ocasión Luis Hernández y Anne-Marie Schleiner lo han creado en 3D con software de código abierto (Blender). Inspirado en la

música fronteriza del mismo nombre, Corridos se centra en los narco-corridos que narran las tristes, cínicas o románticas aventuras de los narcotraficantes que contrabandean drogas a lo largo de la frontera. El juego tiene lugar entre dos barrios: el *mall* de San Isidro y el centro de Tijuana, donde el jugador debe encontrar un túnel secreto para coches que permite viajes rápidos hacia el lado norteamericano. Su objetivo es el intercambio de armas -que se compran en EEUU y se venden en México- y de drogas -que se encuentran a ambos lados de la frontera-. Los lugares de tráfico de la droga están señalados por samplers de canciones y se pueden localizar bajo los mismos símbolos que utilizan los narco-corridos (el perico, el gallo y la chiva de "Mis Tres Animales").

En la web, los autores dan detallada cuenta de la compleja situación de un territorio que (sobre)vive del intercambio: explican el origen de las plantaciones después de la segunda guerra mundial -cuando el gobierno estadounidense decidió plantar semilla de amapola en el estado de Sinaloa con el fin de abastecer la demanda de morfina para sus soldados-; y también plantean la guerra de carteles por el control de la droga, la proliferación de túneles, o la tolerancia de las leyes en la zona, donde en bares contiguos a comisarías de policía se consumen drogas. *“En Corridos nos enfocamos en los intercambios ilegales, aunque el intercambio entre países, que ha sido el principal vector que ha afectado la zona desde un punto de vista histórico va en múltiples direcciones y niveles, desde los gringos ruquitos que cruzan a Tijuana a comprar medicamentos baratos, que muchas veces son sustancias controladas en EEUU para retirarse a sus campers en Baja, o mujeres que van a Tijuana para cirugías plásticas, o falluca contrabandeada a México para evadir los altos impuestos, mexicanos que cruzan del otro lado a comprar productos de consumo, marines gringos bebiendo alcohol barato en clubes de Tijuana y Rosarito y visitando prostitutas (aunque ahora hay tantos soldados estadounidenses en Irak que el centro de Tijuana se siente como un pueblo fantasma) Y, por supuesto, el tráfico de humanos, muchos mexicanos y latinoamericanos arriesgan sus vidas para cruzar la frontera y trabajar para poder mantener a sus familias en casa, ayudando grandemente a la economía de los Estados Unidos, y que en muchas ocasiones, solo encuentran la muerte”.*

No nos moveremos de esta complicada región fronteriza, que tan bien representa a un país donde nada es “blanco o negro”, y acabaremos con la misma obra con la que iniciamos este texto porque plantea, con grandes dosis de ironía, la paradoja sociocultural que se da entre individuos del primer y el tercer mundo. Turista fronterizo también trata de intercambios, en este caso concreto de *turismo cultural*, adoptando la forma de un juego de rol bilingüe sobre el tablero de un particular Monopoly. Está desarrollado a partir de cuatro estereotipos que habitan la frontera: en la parte mexicana tenemos al *junior huevón* que sólo busca diversión y a la *todóloga* veinteañera especialista en “todas las materias”; en el otro lado, al *gringo poderoso* que puede permitírsele todo y a nuestra amiga la *gringa activista*, antropóloga por más señas.

Ricardo Domínguez y Coco Fusco hacen referencia a surrealistas y situacionistas para proponernos “un viaje” múltiple que nos permitirá adoptar diferentes puntos de vista al “*asumir los roles de otras personas que tenemos a nuestro alrededor, con quienes nos cruzamos habitualmente, pero a las que nunca hablamos*”. Tanto la elección del personaje como del lenguaje determinarán la perspectiva vital de cada jugador, pero además “*el juego pretende mostrar otras fuerzas que escapan al control de los individuos -tales como las leyes geopolíticas, las normas del juego, o las atrincheradas estructuras inherentes a una comunidad- que delimitan el alcance de nuestra experiencia*”.<sup>5</sup>

Y es precisamente esta sensación de impotencia, común a todas las obras que aquí hemos analizado, la característica que más aproxima y humaniza el juego, equiparándolo a la triste *realidad distópica*. Incluso la actitud crítica de nuestra activista queda inevitablemente desvirtuada cuando se ve envuelta en la maquinaria de producción capitalista –hace ya mucho tiempo que las ONGs son un negocio-,...aunque quizás sólo se trate de la tendencia sociocultural del momento. Como Lipovestky anuncia, vivimos *tiempos hipermodernos* determinados en igual medida por un hiperhumanismo y un hiperconsumo que atomiza la sociedad, de manera que “*el problema más acuciante es*

---

<sup>5</sup> . “Turista Fronterizo”, <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Turista+Fronterizo> en Nothing - Mark Tribe, diciembre 2006.



*replantearse la socialización en el contexto hipermoderno, cuando ningún discurso ideológico tiene ya sentido y la desintegración de lo social ha llegado ya al máximo. Los átomos individuales no son reacios a reencontrarse, comunicarse, reagruparse en movimientos asociativos caracterizados por el egocentrismo, porque su adhesión es espontánea, dócil y parcial, totalmente de acuerdo con la lógica de la moda. Pero ¿bastan las reagrupaciones narcisistas para formar una sociedad democrática y promover el sentido de los valores, cuando parece que lo único esencial sea el consumo?”*<sup>6</sup>

La ilusión de control de los videojuegos habituales permite olvidarnos por unos instantes de que el alcance y trascendencia de nuestras decisiones es limitado. Pero ni en estas obras, ni en el juego de la vida, existe forma alguna de asumir el control absoluto, de dominar el destino. No basta con señalar, ni denunciar, ni siquiera con actuar. Todo puede malearse, subvertirse o simplemente disolverse en la tranquilizadora sopa de las buenas intenciones.

Bienvenidos al juego real.

**Laura Baigorri, abril de 2007**

---

<sup>6</sup> . Sébastien Charles, “El individualismo paradójico. Introducción al pensamiento de Gilles Lipovestky”, en Los tiempos hipermodernos, Gilles Lipovetsky y Sébastien Charles. Colección Argumentos, editorial Anagrama, Barcelona, 2006.

## JUEGOS REFERENCIADOS

Parole (2002) <http://www.zedosbois.org/parole> Zé dos Bois <http://www.zedosbois.org/>

Bordergames (2005) <http://www.bordergames.org/>

Rifgames (2006) [http://blog.sindominio.net/blog/bordergames/rifgames\\_al-hoceima](http://blog.sindominio.net/blog/bordergames/rifgames_al-hoceima)

La Fiambrera <http://sindominio.net/fiambrera/>

Video: [http://blog.sindominio.net/blog/bordergames/english\\_docs/2006/12/26/bordergames\\_lavapies\\_video](http://blog.sindominio.net/blog/bordergames/english_docs/2006/12/26/bordergames_lavapies_video)

Escape from Woomera (2003) <http://www.escapefromwoomera.com>

Vídeo: <http://www.escapefromwoomera.com/media/efw.mpg>

UnderAsh y UnderSiege (2004) <http://www.underash.net/>

Radwan Kasmiya - Afkarmedia <http://www.afkarmedia.com>,

Crosser (2000) <http://www.rafaelfajardo.com/projects/crosser.html> y La Migra (2001)

<http://www.rafaelfajardo.com/projects/migra.html>

Rafael Fajardo <http://www.rafaelfajardo.com/>

También en [http://www.sudor.net/games/crosser\\_lamigra/index.html](http://www.sudor.net/games/crosser_lamigra/index.html)

Corridos (2005) <http://www.ungravity.org/corridos/> Anne-Marie Schleiner

<http://www.opensorcery.net/> y Luis Hernández <http://www.ungravity.org/>

Turista Fronterizo (2005) <http://www.turistafronterizo.net> Ricardo Domínguez

<http://www.thing.net/~rdom/> y Coco Fusco <http://www.cocofusco.com/>

## BIBLIOGRAFIA

Juan Mungía, “La Fiambrera Obrera introduce en un videojuego el universo inmigrante”, ELPAIS, Madrid, y Aula Intercultural [http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id\\_article=1216](http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=1216)

Rafael Fajardo. “Pixels, politics, and play” intelligent agent vol. 3 no. 2. [http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3\\_No2\\_gaming\\_fajardo.html](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No2_gaming_fajardo.html)

Marta Peirano. “Political games: conciencia política online” en Elástico [http://elastico.net/archives/2006/01/nadie\\_escapa\\_de.html](http://elastico.net/archives/2006/01/nadie_escapa_de.html) 19/01/2006.

a minima. “Escape from Woomera”. <http://www.aminima.net/woomeraesp.htm>

Julian Oliver. “UnderAsh y UnderSeige: el otro lado”. Entrevista a Radwan Kasmiya. <http://www.selectparks.net/modules.php?name=News&file=article&sid=72a> en Selectparks traducida también al español en la web de Elástico <http://www.elastico.net/archives/001254.html>

Federica Timeto. “Turista Fronterizo, un gioco di ruolo postmoderno”, en TechnéDonne [http://www.technedonne.it/index.php?option=com\\_content&task=view&id=272&Itemid=30](http://www.technedonne.it/index.php?option=com_content&task=view&id=272&Itemid=30) 16 de enero de 2007